



AMC



DYNAMIC

SPECTRUM 48-

1. Conecta la solida EAR del SPECTRUM con solida EAR del cassette.
2. Rabobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclas LOAD y pulso ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selección con el cursor la opción 48 BASIC y pulso INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (tan en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selección la opción cargador.
4. Pulso ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 464

1. Rabobina la cinta hasta el principio.
2. Pulso las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclas I TAPE y pulso RETURN. (a la vez consigues presionando SHIFT (HAY/S) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclas / CPM y pulso ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2. Rabobina la cinta hasta el principio.
3. Pulso las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette.

COMMODORE 128

1. Selección MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO

1. Conecta el ordenador.
2. Enciende la unidad de disco.
3. Inserta el disco en la unidad.
4. Teclas LOAD ***, B, 1 y pulso RETURN.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128 DISCO

1. Selección MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rabobina la cinta hasta el principio.
3. Teclas LOAD "CAS", B y pulso ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta al MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulso el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

RE Y COMMODORE

1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Conecta el ordenador.
3. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulso el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

UPOLIA

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48K +

1. Conecta l'usado EAR dello SPECTRUM con l'usado EAR dello registratore.
2. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
3. Regola il volume a 3/4 del massimo.
4. Boti LOAD e premi ENTER (INTRO).
5. Premi PLAY nel registratore.
6. Il programma si caricherà automaticamente.
7. Se non si carica, ripetere l'operazione con volume diverso.

SPECTRUM +2, +3

1. Selezione con il cursore l'opzione 48 BASIC e pulso INTRO.
2. Segui poi le istruzioni dello SPECTRUM 48K + (Ricorda che nel +2 è già stato regolato il volume).

SPECTRUM DISCO

1. Connetti lo SPECTRUM + 3.
2. Inserisci il disco.
3. Seleziona l'opzione caricatore.
4. Premi ENTER.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 464

1. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
2. Pulso i tasti CONTROL e ENTER (INTRO) simultaneamente e PLAY nel registratore.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 664-ALITE

1. Boti I TAPE e premi RETURN. (a la si ottiene premendo SHIFT (HAY/S) e Q simultaneamente).
2. Segui poi le istruzioni del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Connetti l'AMSTRAD.
2. Inserisci il disco.
3. Boti CPM e premi ENTER.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 64

1. Assicurati che il registratore sia connesso al COMMODORE.
2. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
3. Premi i tasti SHIFT e RUN/STOP simultaneamente e PLAY nel registratore.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 128

1. Selezione MODO 64 battendo GO 64 e premendo RETURN.
2. Segui poi le istruzioni del COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO

1. Connetti il computer.
2. Assicurati che sia stata connessa l'unità di disco.
3. Inserisci il disco.
4. Boti LOAD ***, B, 1 e premi RETURN.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 128 DISCO

1. Selezione MODO 64 battendo GO 64 e premendo RETURN.
2. Segui poi le istruzioni del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Connetti il registratore come viene indicato nel manuale.
2. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
3. Boti LOAD "CAS", B e premi ENTER.
4. Premi PLAY nel registratore.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

MSX DISCO

1. Connetti il MSX.
2. Inserisci il disco.
3. Premi il bottone di RESET.
4. Monitora premendo il tasto del controllo finché non appare il menu.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

RE Y COMMODORE

1. Inserisci il disco nel drive A.
2. Connettere il computer.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

ATARI ST

1. Connettere il computer.
2. Inserire il disco.
3. Premere il bottone di RESET.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

UPOLIA

1. Connettere il computer.
2. Inserire il disco.
3. Il programma si caricherà automaticamente.



INTRODUCCIÓN

Tu rostro permanece imposible y tus ojos cerrados. Tus constantes vitales parecen no haberse alterado. El ordenador comprueba tu estado físico y ordena abrir la cámara de hibernación. Los conductos de aire comienzan a emitir un gas tímidamente calido que hace que empieces a reaccionar.

Te encuentras en el planeta Dendur, donde has sido enviado desde la BCAMC (Base Central de Astro Marina Corps) situada en la confederación SOROK, a unos 3 millones de años luz.

Dendur es el primer objetivo de los temibles DEATHBRINGERS, delincuentes de todas las razas que se han unido con un único objetivo: conquistar la galaxia. Para impedirlo la BCAMC no ha dudado en enviar a su mejor hombre, que en este momento se recupera de su estado de hibernación...



FX DOBLE CARGA

AMC consta de FX DOBLE CARGA, siendo imprescindible finalizar la primera para obtener el código de acceso a la segunda.

PRIMERA CARGA

Tu misión es apoderarte de la nave de los DEATHBRINGERS. Pero no va a ser nada fácil ya que centenares de ellos saldrán en tu busca: conocedores de que eres su única amenaza. En las alturas, una nave ASTRO MARINE sin tripulación vigila tus movimientos y periódicamente te lanza contenedores con ayudas que te serán muy útiles, aunque no siempre, ya que a veces los DEATHBRINGERS cambian su contenido pudiendo darte una desagradable sorpresa. Tu tiempo para la misión es limitado.

ENEMIGOS

A lo largo de las ocho zonas te irás encontrando con los siguientes enemigos:

- **Trozo de asalto:** humanoides armados no demasiado peligrosos.
- **Killer-worms:** pequeños gusanos muy escumidos y difíciles de acertar. Para atriquilarlos salta y dispara hacia abajo.
- **Robot KJ-234:** salen de los contenedores y van directo a ti.
- **Minas AF-140:** Procura esquivarlos o haz lo que puedas, pero nunca los dispares o lo lamentarás. Salen de los contenedores.
- **Mis X.L.A.R.O.S:** Hasta que no te detectan no se dirigen a por ti, pero una vez lo hagan sólo hay una cosa que puedas hacer: ¡dispara, dispara!
- **El gran LASAARC:** Monstruo repugnante que se encuentra al acecho escondido en una agujera. Dispara granadas hasta que oigas su ensordecedor grito de muerte.
- **Viscous beings:** Se deslizan babeantes por el suelo. Agáchate para matarlos.
- **Monitos carnívoros:** Sólo sabrás dónde están cuando descaemes en su estómago. Una vez sabiendo dónde se encuentran salta para evitarlos.
- **Throwing Trompe:** Salen del suelo y te lanzan proyectiles.



• **A-34 Walkers:** Robots gigantes que caminan sobre dos patas hidráulicas. Para destruirlos disparalos primero a la cabeza y luego al cuerpo.

- **Soldados olvidados:** no son tus enemigos así que no los dispares o serás penalizado. Quizá no sean muy valientes pero no es como para que los mates, aunque debes tener cuidado: algunos se transforman en horribles monstruos que intentan arrancarte la cabeza.
- **El Krumer:** Es el jefe, mide más de cuatro metros y en cualquier momento puede aplastarte. Es tu único enemigo de la primera fase.

AYUDAS

- **Vida extra:**
- **Energía:** Remueve tu energía y la pone al máximo.
- **Escudo de positrones:** Te proporcionará inmunidad temporal.
- **Photolaser de disparo triple:** Divide tu disparo en tres: arriba, abajo y al centro. Muy útil para acabar con los killer-worms.
- **D.E.T. (Descarga de efecto total):** Acaba con todo lo que encuentras en su camino.
- **Granadas:** Comienzas con 5 granadas y consigues 5 más con cada contenedor que los lleve.

SEGUNDA CARGA

Con la nave de los DEATHBRINGERS has logrado llegar a su planeta. Tu objetivo es acabar con todos ellos para siempre. De nuevo tu tiempo es limitado para llevar a cabo la misión.

ENEMIGOS

- **Viscous things:** Babeantes reptiles que te asimilarán si dejas que se acerquen demasiado. Procura saltar por encima de ellos antes de que esto suceda.
- **Satélites Rac-1:** Satélites enemigos de reconocimiento autónomo. Su movimiento oscilante dificulta su exterminación.
- **Bottleflowers:** Emergen de la tierra y lanzan una potente bola de fuego que deberás esquivar mediante el salto o agachándote.
- **Mad Dragons:** Gigantescos y con unas terribles fauces.
- **Yurt-Snakes:** Aparecen con una endiablada rapidez y sólo un hábil movimiento por tu parte evitará que los veas por dentro.
- **Mega-chaser:** Gigantesco robot al que deberás acertar en la cabeza y piernas. Una vez destruido te introducirás en la base enemiga.
- **Barreras Muer:** Son intranqueables o no ser que localices y destruyas el sensor correspondiente a cada una.
- **Cañones de protones:** Salen del techo y te disparan sin cesar.
- **Bottleflowers SX-112:** Aparecen en el suelo y disparan a 3 alturas distintas.
- **Deslizantes:** Parecidos a los Rac-1 aunque con un movimiento más sencillo.
- **Absorbers:** Se encuentran en el techo. Para destruirlos deja que empiecen a absorberte y con rapidez depáralos una granada.
- **Highguts:** Cañones móviles que se encuentran en el techo y disparan en dos direcciones.
- **Tento-Hair:** Salen de los contenedores y te engullen si estás lo suficientemente cerca.
- **The Great Alien King:** Es el rey de los DEATHBRINGERS. Descomunal pseudo-robot que despidе fuego por la boca y dispara sin cesar. Vuélale sus dos cabezas y habrás exterminado la gran amenaza de la galaxia.



AYUDAS

- **Vidas.**
- **Energía-Granadas.**
- **Tiempo extra.**
- **Disparos gemelos:** Van en dos direcciones y arrea con todo lo que veas.
- **Disparo vertical:** Igual que los anteriores pero hacia arriba.
- **Lanzallamas:** Sustituye tu disparo habitual.
- **Disparo normal:** Para recuperarlo si tenías lanzallamas.



CONSEJOS DE McWii!

- En la primera fase, cuando un soldado aliado se convierte en monstruo la única forma de acabar con él es acertarle en el ojo.
- Cuidado con la inmunidad temporal: no sirve de nada con las plantas carnívoras, con el gran LASAARC ni con el KRAUER.
- Cuidado con las plataformas elevadoras: algunas se destruyen al entrar en contacto contigo.
- En la segunda fase la mejor forma de acabar con los YURK SNAKES es disparándoles una granada.
- Para matar al Great Alien King espera agachado hasta que abra la boca. Salta para esquivar el chorro de fuego y dispárale granadas hasta que su cabeza volle.
- Procura no desperdiciar las granadas. En algunos momentos son vitales.

CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible, pudiendo definir las teclas de GRANADA, PAUSA y QUITAR.

ACCION	PLASACION
• DISPARAR	FUEGO
• AVANZAR	IZQUIERDA O DERECHA
• AVANZAR DISPARANDO	IZQUIERDA O DERECHA CON FUEGO
• AVANZAR DISPARANDO HACIA ARIIBA	IZQUIERDA O DERECHA CON FUEGO Y LUEGO ARIIBA
• DISPARAR HACIA ARIIBA	FUEGO Y LUEGO ARIIBA
• SALTAR	ARRIBA
• SALTAR HACIA ADELANTE	IZQUIERDA O DERECHA Y ARIIBA
• SALTAR Y DISPARAR HACIA ARIIBA	ARRIBA Y LUEGO FUEGO
• SALTAR Y DISPARAR HACIA ADELANTE	IZQUIERDA O DERECHA Y ARIIBA, Y LUEGO FUEGO (SOLTANDO ARIIBA)
• SALTAR Y DISPARAR DIAGONAL ARIIBA	IZQUIERDA O DERECHA Y ARIIBA, Y LUEGO FUEGO
• SALTAR Y DISPARAR DIAGONAL ABAJO	IZQUIERDA O DERECHA Y ARIIBA Y LUEGO FUEGO Y ABAJO (SOLTANDO ARIIBA)
• AGACHARSE	ABAJO
• AGACHARSE Y DISPARAR	ABAJO Y FUEGO

FX BIPLANE SCROLL

Astro Marine Corps incorpora un sistema de scroll con dos planos de profundidad para dar mayor realismo y belleza a los gráficos, aunque sin perder velocidad.

FX MULTICOLOR ACTION

Todas las versiones están realizadas a toda color sin mezcla de ningún tipo.

FX E.A.G.

Encontrarás Enemigos Auténticamente Gigantes que pueden ocupar toda la pantalla.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA (SPE, AMS, MSX, ST, AMIGA):	PABLO ARIZA
PROGRAMA (IBM):	BERNANDO JIMÉNEZ
GRAFICOS (SPE, AMS, MSX):	PABLO ARIZA
GRAFICOS (ST, AMIGA):	RAUL LOPEZ JAVIER CUBEDO PABLO ARIZA SNATCHO
GRAFICOS (IBM):	GINA DANTU CARMEN SANCHEZ RUBÉN RUBIO
MUSICA:	JOSÉ A. MARTIN
SOUND FX:	PABLO ARIZA JOSÉ A. MARTIN
DISEÑO:	PABLO ARIZA
INSTRUCCIONES:	MC WII!
PRODUCIDO POR:	VICTOR MUZ

VERSIONES 16 BITS

AMC en 16 Bits no es una mera conversión de las versiones 8 Bits: va más allá. De hecho el desarrollo está inspirado en la estructura de una auténtica COM-OP.



INTRODUZIONE

Il tuo viso rimane impassibile ed i tuoi occhi sono chiusi. Le tue caratteristiche vitali sembrano che non si siano alterate. Il Computer controlla il tuo stato fisico ed ordina di aprire la camera di ibernazione. I condotti d'aria cominciano ad emanare un gas timidamente caldo e la si che tu cominci a reagire.

Ti trovi nel pianeta Dendar dove sei stato inviato dalla BCAMC (Base Centrale dell'Astro Marine Corps) situata nella confederazione SOKK, a circa tre milioni di anni luce.

Dendar è il primo obiettivo dei temibili DEATHBRINGERS, delinquenti di tutte le razze che si sono uniti con un'unica obiettivo: conquistare la galassia. Per impedirlo la BCAMC non ha dubitato ad inviare il suo miglior uomo che in questo momento si recupera dal suo stato di ibernazione.

FX DOPPIA CARICA

L'AMC conta di FX DOPPIA CARICA, essendo imprescindibile terminare la prima per ottenere il codice d'accesso alla seconda.

PRIMA CARICA

La tua missione è quella di impadronirti della nave dei DEATHBRINGERS. Non sarà però per niente facile giacché uccideranno alla tua ricerca a centinaia, sapendo che tu sei la loro unica minaccia. Dai luoghi elevati, una nave ASTRO MARINE senza equipaggio vigila i tuoi movimenti e li lancia periodicamente contenitori con aiuti che ti saranno molto utili, anche se non sempre, dato che a volte i DEATHBRINGERS ne cambiano il contenuto dandoti così una sgradevole sorpresa. Il tuo tempo per la missione è limitato.

NEMICI

Nella sala aerea incontrerai i seguenti nemici:

- **Truppa d'assalto:** umanoidi armati non troppo pericolosi.
- **Killer-worms:** piccoli vermi molto viscosi e difficili da colpire. Per annichilirli salta e spara verso il basso.
- **Robots KI-234:** escono dai contenitori e si dirigono verso di te.
- **Mina AF-140:** Procura schivare o aggisci come puoi, però non sparare mai contro di esse o te ne pentirai. Escono fuori dai contenitori.
- **Aves X.I.A.I.L.O.S.:** Finché non ti scoprono non si dirigono verso di te, però, quando risuonano a individuarti, c'è solamente una cosa che puoi fare: spara, spara!!
- **Il grande IASAARC:** Mostro ripugnante che sta in agguato nascosto in una buca. Lancia granate contro di lui finché non senti il suo assordante grido di morte.
- **Viscous Beings:** Strisciano bavosi sul terreno. Chinati per ucciderli.
- **Piante Carnivore:** Sopra dove stanno solamente quando ripasi sul loro stomaco. A questo punto salta per evitarle.
- **Throwing Troops:** Escono fuori dal terreno e li lancia proiettili.



- **A-34 Walkers:** Robots giganti che camminano su due zampe idrauliche. Per distruggerli spara contro di loro prima alla testa e poi al corpo.
- **Soldati alieni:** non sono tuoi nemici così che non sparare a scari penalizzata. Forse non sono molto coraggiosi però non per questo devi ammazzarli, sebbene devi stare attento: alcuni si trasformano in ombili mostri che tentano di stramparti la testa.
- **El Kraver:** E' il capo, è alto più di 4 metri e può schiacciarti in qualunque momento. E' il tuo ultimo nemico della prima fase.

AUTI

- **Vita extra:**
- **Energia:** Rinnova la tua energia e utilizzata al massimo.
- **Scudi di positroni:** Ti preparano una immunità temporanea.
- **Photolaser o triplo azione:** Divide il tuo sparo in 3: in alto, sotto e al centro. Molto utile per farlo finire con gli Killer-worms.
- **S.E.T. (Scarica e effetto totale):** Stermina tutto quello che trova sul suo cammino.
- **Granate:** Inizi con 5 granate e ne ottieni 5 in più per ogni contenitore che la contenga.

SECONDA CARICA

Con la nave dei DEATHBRINGERS hai potuto giungere al loro pianeta.

Il tuo obiettivo è quello di distruggerli per sempre. Nuovamente il tuo tempo è limitato per portare a termine la missione.

NEMICI

- **Viscous Things:** Rattili bavosi che ti assommano se lasci che ti avvicinino troppo. Cerca di saltarli prima che questo succeda.
- **Satellit Rec-1:** Satelliti nascosti di riconoscimento automatico. Il loro movimento oscillante rende difficile la loro sterminazione.
- **Bollibrovare:** Emergono dalla terra e lanciano una potente sfera di fuoco che tu dovrai schivare saltando o chinandoti.
- **Mad Dragons:** Giganteschi e con terribili fauci.
- **Yuri-Snakes:** Appaiono con una rapidità diabolica e solamente con una abile movimento da parte tua eviterai di vederli dall'interno del loro corpo.
- **Muga-chaser:** Gigantesco robot che dovrai colpire nella testa e nelle gambe. Una volta distrutto, li introdurrà nella base nemica.
- **Barriere Laser:** Sono insuperabili, a meno che tu localizzi e distrugga il serbatoio corrispondente a ciascuna di esse.
- **Canoni di Protanti:** Escono fuori dal tetto e ti sparano ininterrottamente.
- **Battellatowers SX-112:** Appaiono nel terreno e sparano a 3 altezze diverse.
- **Deadlaser:** Simili ai Rec-1, sebbene con un movimento più semplice.
- **Absorbers:** Si trovano sul tetto. Per distruggerli lascia che comincino ad assorbirlo e lancia poi contro di loro rapidamente una granata.
- **Highguets:** Canoni mobili che si trovano sul tetto e sparano in due direzioni.
- **Tento-Hurs:** Escono fuori dai contenitori e ti inghiottano se ti trovi sufficientemente vicino a loro.
- **The Great Alien King:** E' il re dei DEATHBRINGERS. Smisurato pseudo-robot che lancia fuoco dalla bocca e spara ininterrottamente. Fai saltare le sue due teste e avrai sterminato la grande minaccia della galassia.



ATTI

- **Vite.**
- **Energia-Granate.**
- **Tempo extra.**
- **Spari gemelli:** Vanno in due direzioni e radi al suolo tutto quello che vedi.
- **Sparo verticale:** Come i precedenti però verso l'alto.
- **Lanciafiamme:** Sostituisce il tuo sparo abituale.
- **Sparo normale:** Per recuperarlo se avevi il lanciafiamme.



CONSIGLI DI Mc WIRL

- Nella prima fase, quando un soldato alleato si converte in mostro, l'unica forma forte finita con lui è colpirla nell'occhio.
- Fatti attenzione con l'immunità temporanea: non serve a nulla con le piante carnivore, con il gran (ASAARC) né con il KRAUER.
- Attenzione alle piattaforme elevatrici: Alcune ti distruggono entrando in contatto con te.
- Nella seconda fase, la forma migliore per terminare con gli Yurk-Snakes è lanciare loro una granata.
- Per uccidere il Great Alien King aspetta chinato finché apre la bocca. Salta per schivare il getto di fuoco e sparagli granate finché la sua testa salti.
- Cerca di non sprecare le granate. In alcuni momenti sono vitali.

CONTROLLI

Tutti ridefinibili e joystick compatibile, con possibilità di definire i tasti di GRANATA, PAUSA E TOGLIERE.

AZIONE	PULSAZIONE
• SPARARE	FUOCO
• AVANZARE	SINISTRA O DESTRA
• AVANZARE SPARANDO	SINISTRA O DESTRA CON FUOCO
• AVANZARE SPARANDO VERSO L'ALTO	SINISTRA O DESTRA CON FUOCO VERSO L'ALTO
• SPARARE VERSO L'ALTO	FUOCO E POI SOPRA
• SALTARE	SOPRA
• SALTARE IN AVANTI	SINISTRA O DESTRA E SOPRA
• SALTARE E SPARARE VERSO L'ALTO	SOPRA E POI FUOCO
• SALTARE E SPARARE IN AVANTI	SINISTRA O DESTRA E IN ALTO E POI FUOCO (LASCIANDO SOPRA)
• SALTARE E SPARARE DIAGONALMENTE IN ALTO	SINISTRA O DESTRA E IN ALTO E POI FUOCO
• SALTARE E SPARARE DIAGONALMENTE VERSO IL BASSO	SINISTRA O DESTRA E POI FUOCO E SOTTO (LASCIANDO SOPRA)
• CHINARSI	SOTTO
• CHINARSI E SPARARE	SOTTO E FUOCO

FX EPIPLANE SCROLL

L'Astro Marine Corps incorpora un sistema di scroll con due piani di profondità per conferire maggior realismo e bellezza ai grafici, senza perdere velocità.

FX AZIONE MULTICOLOR

Tutte le versioni sono realizzate a colori senza mescolanze di nessun tipo.

FX N.A.G

Troverai Nemici Autenticamente Giganti che possono occupare tutta lo schermo.

GRUPPO DI DISEGNO

PROGRAMMA (SPE, AMS, MSX, ST AMIGA):	PAULO ARIZA
PROGRAMMA (CBM):	BERNARDO JIMÉNEZ
GRAFICI (SPE, AMS, MSX):	PAULO ARIZA
GRAFICI (ST, AMIGA):	RAJAL LOPEZ JIMÉNEZ CLAUDIO PAULO ARIZA SNATCHO
GRAFICI (CBM):	GINA DAMU CARMEN SANCHEZ BERNARDO JIMÉNEZ
MUSICA:	JOSÉ A. MARTÍN
SOUND FX:	PAULO ARIZA JOSÉ A. MARTÍN
DISEGNO:	PAULO ARIZA
ISTRUZIONE:	MIC WIRL
PRODOTTO DA:	VICTOR RUIZ

SPECIALE 16 BITS

AMC 16 bits non è una semplice conversione di una macchina a 8 bits. Va molto più in là. In effetti è ispirata alla struttura di un autentico COIN-OP.

Sii tu stesso a scoprire la varietà di nemici e scenari. Avanza impetabilmente verso il tuo obiettivo, non fermarti! AMC 16 bits non ti lascerà di stupirti.